İslam Felsefesi Perspektifinden Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırması *

Elif Yıldız | https://orcid.org/0000-0002-7450-2658
elifyildiz@artuklu.edu.tr
Mardin Artuklu Üniversitesi | https://ror.org/0396cd675
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mardin, Türkiye

Öz

Metaverse ile insanların, bir ağ aracılığıyla birlikte var olmak, sosyalleşmek ve değer alışverişinde bulunmak gibi eylemlerini fiziksel dünyanın kayıtlarından bağımsız gerçekleştirebilmelerinin mümkün hale gelmesi, konunun en az teknik problemleri kadar felsefe sahasında da tartışılmasını gerektirmektedir. Bu çalışmada Metaverse'ün, yaratıcı hayâl kuvvesini harekete geçirmesiyle insanın kendi misal âlemini inşa edebilmesinin imkânı tartışılarak İslam felsefesi perspektifinden Metaverse'ün mahiyeti yorumlanmıştır. Konunun güncel ve yeni bir mesele olması nedeniyle yapılan çalışmaların teknoloji, turizm, ekonomi gibi alanlarla kısıtlanması ve Metaverse'ün fizik ötesi bir evren olma iddiasına rağmen metafizik ile ilişkilendirilmesine dair yeterli çalışmaların bulunmaması araştırmanın önemini göstermektedir. Mevzunun bilhassa güncel ve dinamik olma iddiası taşıyan İslam felsefesi çerçevesinde ele alınmasının, sonraki çalışmalara yol göstermesi ve yeni ufuklar kazandırması beklenmektedir. Metaverse'ün insanlığın fizikötesi bir evren ihtiyacını karşılayabilmesi olanağından bahseden çalışmanın amacı, İslam felsefesinin tarihsel birikiminden hareketle güncel bir problemi nasıl karşılayabileceğini tetkik etmektir. Dolayısıyla İslam felsefesinin Metaverse'e bakışını saptamak ve Metaverse'ün felsefî konumunu belirlemek amacıyla "İkiz Dünya" olarak nitelenen Metaverse; Sühreverdî, Molla Sadrâ ve İbnü'l-A'râbî gibi İslam düşünürlerinin kabul ettiği Misal âlemiyle karşılaştırılmıştır. Çalışmada Metaverse'ün kökenine değinilmiş; yapısı, özellikleri ve işlevleri incelenerek Misâl âlemiyle benzerlikleri tartışılmıştır. Bunun için Metaverse hakkındaki literatür, Misâl âlemini ele alan çalışmalardaki bilgilerle kıyaslanmıştır. Bu kıyas neticesinde Metaverse'ün kozmolojik olarak madde ve ruhlar âlemi arasında yer alan Misâl âlemi ile aynı hakikate sahip olamayacağı velakin Metaverse'ün insanoğluna verilen idrak ve hayâl gücünü temsil eden ve varoluşunun tekâmülüne olanak sağlayan bir gerçeklik olarak Misâl âlemi kadar ontolojik öneme haiz olduğu ve bu dijital ayna dünyasının Misâl âlemini idrak etmeye ışık tutabileceği kanaatine varılmıştır.

Anahtar Kelimeler

İslam Felsefesi, Misâl Âlemi, Metaverse, İkiz Dünya, Sühreverdî, İbnü'l-A'râbî, Molla Sadrâ

Atıf Bilgisi

Yıldız, Elif. "İslam Felsefesi Perspektifinden Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırması". *Tetkik* 3 (Mart 2023), 107-130. https://doi.org/10.55709/tetkikdergisi.2023.3.72

Geliş Tarihi	05 Ağustos 2022
Kabul Tarihi	15 Mart 2023
Yayım Tarihi	28 Mart 2023
Hakem Sayısı	Ön İnceleme: Bir İç Hakem (Editör – Yayın Kurulu Üyesi) İçerik İncelemesi: İki Dış Hakem
Değerlendirme	Çift Taraflı Kör Hakemlik
Benzerlik Taraması	Yapıldı – Turnitin
Etik Bildirim	tetkik@okuokut.org
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.
Etik Beyan	* Bu makale, 2. Türkiye Sosyal Bilimler Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan "İslam Felsefesi Perspektifinden Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırması" adlı tebliğin içeriği geliştirilerek ve kısmen değiştirilerek üretilmiş hâlidir. https://doi.org/10.55709/okuokutyayinlari.28
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanır. https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.tr

Comparison of Metaverse and ʾĀlam al-Mithāl from the Perspective of Islamic Philosophy *

Elif Yıldız | https://orcid.org/0000-0002-7450-2658
elifyildiz@artuklu.edu.tr
Mardin Artuklu University | https://ror.org/024nx4843
Institute For Graduate Educational Studies, Mardin, Türkiye

Abstract

With Metaverse, people can perform their actions such as co-existing, socializing, and exchanging values through a network, independent of the records of the physical world. This situation necessitates the discussion of the subject in philosophy and the technical problems. In this study, the nature of the Metaverse is interpreted from the perspective of Islamic philosophy by discussing the possibility of human beings building their own *ʾĀlam al-Mithāl* by activating the creative imagination. Since the subject is a current and new issue, the limitations of the studies carried out in areas such as technology, tourism, and economy, and the lack of sufficient studies on associating the Metaverse with metaphysics despite its claim to be a metaphysical universe show the importance of the research. The subject is expected to be handled within the framework of Islamic philosophy, which claims to be up-to-date and dynamic, to guide subsequent studies and gain new horizons. The aim of the study, which talks about the possibility of the Metaverse meeting humanity's need for a metaphysical universe, is to examine how it can meet a current problem based on the historical accumulation of Islamic philosophy. Therefore, to determine the view of Islamic philosophy towards the Metaverse and the philosophical position of the Metaverse, the Metaverse, which is described as the "Twin World", has been compared with the *ʾĀlam al-Mithāl*, accepted by Islamic thinkers such as Suhrawardi, Mulla Sadrā, and Ibn Arabī.

Keywords

Islamic Philosophy, *ʾĀlam al-Mithāl*, Metaverse, Twin World, Suhrawardī, Ibn Arabī, Mulla Sadrā

Citation

Yıldız, Elif. “Comparison of Metaverse and ʾĀlam al-Mithāl from the Perspective of Islamic Philosophy”. *Tetkik* 3 (March 2023), 107-130.
https://doi.org/10.55709/tetkikdergisi.2023.3.72

Date of submission	05 August 2022
Date of acceptance	15 March 2023
Date of publication	28 March 2023
Reviewers	Single anonymized - A Internal (Editor board member) Double anonymized - Two External
Review reports	Double-blind
Plagiarism checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.
Complaints	tetkik@okuokut.org
Grant Support	No funds, grants, or other support was received.
Ethical Statement	* This article is the revised and developed version of the unpublished conference presentation entitled “Comparison of the Metaverse and the ‘Ālam al-mithāl (Realm of images) from the Perspective of Islamic Philosophy”, orally delivered at the 2nd Turkish Symposium of Social Sciences. https://doi.org/10.55709/okuokutyayinlari.28
Copyright & License	Author(s) publishing with the journal retain(s) the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Giriş

2021 yılında global eksende duyulan ve büyük bir ses getiren Metaverse haberleri, bir şekilde hayatında internete yer veren insanların oldukça ilgisini çekmiş ve arama motorlarında en çok sorulan konu haline gelmişti. Bir süredir, dijital dünyanın üç boyutlu ve artırılmış gerçeklik taşıyan sanal ortamlarını başta oyunlar olmak üzere farklı uygulamalarla deneyimleyen insanlar; Metaverse sayesinde tüm gerçekliğin ve ötesinin yaşanabileceği ve her türlü deneyimin olanaklı olduğu, fiziksel evrenden bağımsız bir dijital evren fikrini büyük bir coşkuyla karşıladı.

Araştırmacılar, son teknolojik ürünlerle hayatın ekonomik, kültürel, sosyal, eğitim vs. birçok yönünün tecrübe edilebileceği bu evreni araştırmaya koyulmuş ve bu evren hakkındaki sorularına cevap aramıştır. Metaverse nedir? Metaverse'ün dijital ve teknolojik alt yapısı nasıldır? Böylesi bir Metaevren mümkün müdür? Metaverse'ün kullanıcılarına sağlayacağı hizmetler ve kolaylıklar nelerdir? Metaverse'ün getirileri ve zararları nelerdir? Bu ve benzeri birçok soru Metaverse üzerine düşünenlerin zihnini kurcalamıştır.

Henüz çok yeni bir mesele olması hasebiyle akademik literatürde Metaverse'e dair yapılan çalışmalar oldukça kısıtlı ve genellikle yukarıda söz edilen problemler ekseninde olmuştur. Bu çalışmalarda; Metaverse'ün teknolojik yönü, ticarete etkisi, kültürel faaliyetleri geliştirmesi, turizme katkısı ve hatta inanç turizmine kadar birçok meselenin mülahaza edilmesinin yanı sıra Metaverse'ün benlik ve benlik algısına olan tesiri gibi psikolojik ve sosyolojik açılardan ele alınmıştır. Ancak hâlihazırda Metaverse'ün varlık âlemindeki yeri, insanın varoluşsalına etkisi ve hem kullanıcıları hem yaratıcıları olan insanların hayâl gücüyle olan ilişkisi gibi meseleler üzerine tatmin edici bir çalışma bulunmamaktadır.

Dijital ikizler adı verilen gerçekliğin dijital bir kopyasının oluşturulduğu, daha sonra kullanıcıları tarafından yerel içeriklerin üretildiği ve son olarak da kendi kendini idame ettirecek bir yetiye erişen, fiziksel dünya ile beraber varlığını sürdüren Metaverse'ün, yapısı ve işlevi incelendiğinde yaşadığımız hayatı içeren ve hatta aşan, sonsuz bir dünya olmaya doğru giden, yaşadığımız gerçekliğe paralel ve ikiz bir evren olarak yaratıldığı anlaşılmaktadır.

Bu çalışmada yukarıda sözü edilen konu başlıkları, İslam felsefesinde önemli bir yer tutan ve İşrâkī filozofların ve düşünürlerin varlığını kabul ettiği Misâl âlemi ile karşılaştırılarak incelenmektedir. Madde âlemi ve akledilir âlem arasında bir berzah olarak görülen ve ne salt maddî ne de salt mücerret varlıkların bulunduğu Misâl âleminin, Metaverse'ün meta evren olma iddiası gibi fiziki evrenin ötesinde bir evren olması açısından Metaverse ile benzerlikleri dikkat çekmektedir. Çalışmanın amacı, Metaverse'ün ne olduğu problemine İslam felsefesinin penceresinden bakarak teknolojik bir kavrama tasavvufî ve felsefî yaklaşımların harmanlandığı bir bakış açısı kazandırmaktır.

Bunun için öncelikle Metaverse'le ilişkili veriler ve analizlerle beraber yapılan akademik çalışmalar incelenmekte; daha sonra Sühreverdî, İbnü'l-A'râbî, ve Molla Sadrâ'nın düşünce sistemindeki Misâl âlemine dair literatür taranarak Metaverse ile Misâl âleminin ne şekilde karşılaştırılabileceği ve nihayetinde nasıl bir sonuca varılabileceği açıklanmaktadır.

1. Metaverse Nedir?

İnsanın dünyadaki konumunu koruma ve güçlendirme adına ortaya çıkardığı her türden fikirsel ve maddesel yenilik onun için bir dönüm noktası olmuştur. Şüphesiz İnsanoğlunun serüveninde çığır açan pek çok teknolojik gelişme arasında internetin bulunuşu bunlardan biridir. 1950'li yıllarda bilgisayarların geliştirilmesiyle beraber başlayan internet tarihi, son yıllarda gerçekleşen bilişsel devrimlerle insanlığı fizikötesi denilebilecek başka bir boyuta taşımıştır. Web 1 olarak bilinen ilkel internet versiyonun ardından geliştirilen web 2 ile insanlık, dijital bir dünyada bir arada bulunabilme ve etkileşim kurabilme imkânı edinmiştir. Bunun son basamağı ise Web 3 versiyonu ile birlikte gelen ve bilhassa iletişim ve ticarî yönü ağır basan Metaverse'tür. Bu basamakta internet, medya aracı olmaktan çıkarak dijital evren modelinde bir var olma şekline dönüşmektedir. Fiziksel dünyanın zaman ve mekan gibi formatlarının giderek seyreldiği bu dijital dünyada analog verilerin birçok sahada yetersiz kalmasından doğan ihtiyaca binaen bilginin dijitalleştirilmesiyle önü açılan dijital dönüşüm, yapıcı yıkım olarak tavsif edilen AI (artificial Intelligence/yapay zeka); veri tabanlarında merkeziyetsizliği sağlayarak dijital kimlik, borsa, hukuk, sağlık gibi birçok sektörde işlev gören blokchain; blokchain ile birlikte krip to para birimlerinin haricinde üç boyutlu item ve obje tasarımları ve sanatsal içerik teşkil eden eserlerin ticaretinin yapıldığı NFT (non-fungible token/nitelikli fikri tapu) pazarı, fiziksel dünyanın nesnelerini dijital dünya ile ilişkilendiren İOT (internet of things/nesnelerin interneti) gibi birçok teknolojinin buluşarak zirveye ulaştığı Metaverse'ün gelişimi büyük bir ivme kazanmakta ve bundan sonraki gündemimizi epeyce meşgul edecek gibi görünmektedir.

Metaverse'e atıfla ismini "Meta" olarak değiştiren Facebook şirketinin CEO'su Mark Zuckerberg'in 2021 yılında "Facebook'un artık bir sosyal medya şirketi olarak değil, bir Metaverse şirketi olarak anılacağına"[1] dair yaptığı açıklamalar ile dikkatleri üzerine çeken Metaverse, en çok merak edilen ve araştırılan konu başlıklarından biri haline geldiyse de Zuckerberg'in de belirttiği üzere ilk Metaverse deneyimleri elbette Meta şirketine ait değildir. Meta'dan çok önce birçok farklı ülkeden şirket, bilhassa çevrimiçi oyun piyasasına farklı konseptler ile artırılmış gerçeklik oyunları sunmuştu.

1 CNBC, "Facebook's Meta mission was laid out in a 2018 paper declaring 'The Metaverse is ours to lose'" (Erişim 11.06.2022).

Kullanıcılarına alternatif bir hayat verme gayesinde olan ve Türkçede "ikinci hayat" anlamına gelen Second Life bunun en bariz örneğidir. İlk Metaverse deneyimi sayılan Second Life'ın ardından piyasaya sürülen Kaneva ve Twinity sanal oyunları sayılmazsa Metaverse'ün adı Zuckerberg ile şöhret bulmuştur.

Covid-19 salgınının getirdiği aylar süren toplu karantina dönemiyle birlikte insanlar, dijital dünyanın sağladığı hizmetlere daha fazla yönelmiş, internetin sağladığı kolaylıklar ile çoğu günlük aktivitesini, sosyal faaliyetlerini ve eğlence kültürünü dijital dünyaya aktarmıştır. Böylesi bir süreç içerisinde Facebook'un verdiği Metaverse haberinin büyük bir yankı uyandırması şaşırtıcı değildir. Fiziksel dünyanın kayıt ve sınırlarını aşan Metaverse, fiziksel dünyanın nesnelerini ve dijital dünyanın iki boyutlu ögelerini artırılmış gerçeklik ile sanal bir ortamda üç boyutlu olarak bir araya getirerek eğitim, sağlık, ticaret, eğlence vb. çoğu sektörde hayatı kolaylaştıracak bir evren sunmaktadır.

1.1. Etimolojide Metaverse

Metaverse terimi "meta" ön ekinin ve "universe" sözcüğünün birleşiminden oluşmaktadır. Antik Yunancada meta ön eki, sonra veya ötesi anlamını taşımaktadır. Örnek olarak metafizik kelimesi, "fizik bilimlerinin ötesinde olan" anlamını vermektedir.[2] Tam Türkçe karşılığı "öte evren" ya da "evren ötesi" olabilecek bu kavram, "sanal evren" şeklinde çevriliyor olsa da "metaevren" şekkinde kullanmak daha isabetli olacaktır. Douglas Hofstadter, Bir Ebedi Gökçe Belik adlı kitabında meta ön ekinin, öz referans bildirdiğini de ifade etmiştir. Ona göre metamatematiğin matematik için matematik, metamüziğin müzik hakkında müzik, metadilin dilin kendisi için dil ve metabilişin düşünme hakkında düşünmek manalarına geldiği örneklerinde olduğu gibi meta ön eki, bir şey hakkında öz referans anlamı taşımaktadır.[3] Bu tanımlamaya göre Metaverse de "evren hakkındaki evren" gibi bir manaya gelebilmektedir.

Metaverse teriminin kullanımı ilk kez Neal Stephenson'un 1992'de kaleme aldığı ve Türkçeye Parazit adıyla çevrilen Snow Crash adlı bilim kurgu kitabında görünmektedir. Stephenson, eserinde Metaverse'ten şu sözlerle bahsetmektedir: "Yani Hiro aslında hiç burada değildi. Bilgisayarının veri gözlüklerine çizdiği ve kulaklarına pompaladığı, bilgisayar ürünü bir evrendeydi. Alt dilde bu hayâli yer, Metaevren olarak bilinirdi."[4] Stephenson'un bu distopik kitabı, oldukça iyi bir öngörüyle Metaverse'ü açıklarken şu ifadelere yer vermiştir:

---

2 Lik-Hang Lee vd., "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda", *Journal of Latex Class* 8 (2021), 1.

3 Douglas R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: Bir Ebedi Gökçe Belik* (İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2011), 73-78.

4 Neal Stephenson, *Parazit* (İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 2016), 26.

Elbette gerçek insanlarla görüşmüyordu. Hepsi bilgisayarının fiber optik kablodan gelen tanımlamalara göre çizdiği hareketli resimlerin bir parçasıydı. İnsanlar, avatar denilen yazılım parçalarıydı. Metaevren’de insanların birbiriyle iletişim kurmak için kullandığı görsel-işitsel bedenlerdi. Hiro’nun avatarı da şu anda sokaktaydı... Avatarınız, donanımınızın sınırlarına göre istediğiniz şekilde görünebilirdi. Çirkinseniz, avatarınızı güzel yapabilirdiniz. Yataktan yeni kalkmışsanız, avatarınız güzel kıyafetler içinde ve makyajlı görünebilirdi.[5]

Stephenson’un zikredilen ifadelerinden yakın gelecekte hayatlarımızın bir parçası olacak olan Metaverse’ün izahına ulaşmak mümkündür. Zira Metaverse, dünya çapındaki bireylerin bir ağ aracılığıyla birlikte var olmak, sosyalleşmek ve değer alışverişinde bulunmak üzere bir araya geldikleri, gerçek zamanlı bir sanal alan olarak tanımlanmaktadır. Başka kullanıcılarla artırılmış gerçekliklerin paylaşıldığı bu çevrimiçi alan, bir çeşit “ayna dünya” olmaktadır.[6]

“Kollektif sanal alan”, “somutlaştırılmış mekânsal internet” ve “ayna dünyası” gibi pek çok isimle anılan Metaverse üzerine çalışmalar yapanlar arasında Alexander Fernandez, Metaverse’ü fiziksel ve dijital kişiliklerin birleşik bir gerçeklik yarattığı yer olarak tanımlamaktadır.[7] Grayscale Yatırım’ın araştırma başkanı David Grider ise Metaverse’ü şu şekilde açıklamaktadır:

“Metaverse, kullanıcıları için bir internet ekonomisi oluşturmayı hedefleyen, herhangi bir yerde bulunan insanların gerçek zamanlı olarak bir arada bulunabileceği ve fiziksel dünyayı kapsamasıyla birlikte dijital dünyalar olarak görülen birbirine bağlı, deneyimsel, üç boyutlu sanal dünyalar kümesidir.”[8]

1.2. Metevarse’ün Yapısı

İnternetin gelecekteki versiyonu olan Metaverse, avatar ve içerik yaratma gibi kullanıcı merkezli unsurları dikkate alan ve içerisinde varyasyon ve dönüşümün gerçekleştiği, yaşanabilir, kalınabilir ve geri dönülebilir bir evrendir.[9]

Metaverse üzerine çalışmalar yürüten Lik-Hang Lee ve ekibine göre Metaverse üç katmanlı bir yapıda olmaktadır: bilgisayar işletim gücüne dayalı altyapısı, dijital ikizler, dijital gölge ve dijital modellerle içerik üretimi sağlayan arayüzü ve kendi kendini idame ettirme yetisi kazandıran AI teknolojisi. Güçlü bir mimariye sahip olan Meta-

5 Stephenson, *Parazit*, 38.

6 Wilson J. Davis, *Metaverse Explained for Beginners* (Independently Published, 2021), 8-10.

7 Gül Dilek Türk - Abdülhakim Bahadır Darı, “Metaverse’de Bireyin Toplumsallaşma Süreci”, *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* 6/1 (2022), 286.

8 David Griger, “The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies”, *Grayscale Research*, (2021), 1.

9 Wilson J. Davis, *Metaverse Explained for Beginners* (Independently Published, 2021), 8-10.

verse'ün, insan yaşantısını dijital bir yaşama evrimleştirmeye yaklaştırdığı görülmektedir. Metaverse ile fiziksel dünyanın ötesinde dijital ve sanal olan bir ikiz dünyanın inşasına doğru atılan ilk adımlar ise fiziki dünyanın dijitalleştirilmesidir.

Metaverse'te fiziksel gerçekliğin dijital dünyaya aktarımını sağlayan üç tür dijitalleştirmeden söz edilebilmektedir: dijital model, dijital gölge ve dijital ikiz. Fiziksel varlıklar ile arasında bir etkileşimin söz konusu olmadığı bu varlıkların dijital kopyası, dijital model olarak adlandırılmaktadır. Buna karşın dijital gölge, fiziksel bir varlığın fiziksel dünyada değiştikçe değişen ve onu takip eden dijital temsilidir. Dijital ikiz ise her iki dünyanın birbirini etkilediği ve birinde gerçekleşecek değişikliğin diğerinde de değişikliğe yol açtığı bir klonlama durumudur. Metaverse'ün asıl odak noktası ise bu üçüncü tür dijitalleşmedir. Dijital ikizler, yüksek bütünlüğe sahip dijital klonlardır.

Bu dijital klonlar fiziksel varlıklara hizmet adına tanımlama, sınıflandırma, tahmin ve taayyün sağlamak için kullanılabilmektedir.[10] Metaverse'ün yapıtaşları sayılan bu dijitalleştirmelerin, sanal dünyanın "gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan" şeklinde tanımlanmasını geçersiz kılmakta ve sanal gerçekliğin tartışılmasına da zemin hazırlamaktadır. Buna göre sanal dünyalar için de gerçekçilik kavramından söz edilebilmekte fakat bu gerçeklik, dünyadan farklı bir şekilde işlemektedir. Gerçekçilik terimi, sanal dünyalarda sürükleyici gerçekçilik şeklinde anlamlandırılmaktadır. Dijital araçlar ile oluşturulan gerçeklik, kullanıcıların o gerçekliğe olan ilişkisi neticesinde meydana gelmektedir. Buna göre kullanıcının nazarında dijital ögeler ne kadar gerçek yahut fiziksel gerçekliğe ne denli yakın ise o oranda gerçekliğe sahip olmaktadır.[11]

Kullanıcılarına fizik ötesi bir evrende, fiziksel dünyanın derinliğini ve boyutlarını gerçekmişçesine yaşamayı vadeden Metaverse hakkında üç çeşit gerçeklikten söz edilmektedir: sanal gerçeklik olarak VR (virtual reality), artırılmış gerçeklik olarak AR (augmented reality), karma gerçeklik olarak MR (mixed Reality). Birbirine benzer görünen bu teknoloji kavramları arasında bariz farklar bulunduğuna dikkat etmek gerekmektedir. Artırılmış gerçeklikten kasıt, sanal ve fiziksel dünyanın birleşimidir ve doğrudan kullanıcıyla ilişkilidir. Bu gerçeklikte sanal gerçeklikten farklı olarak işlemler fiziksel evrende gerçekleşmektedir. Bir zamanların popüler oyunu Pokemon GO, bunun en iyi örneklerinden biridir. Sanal gerçeklik ise tamamen sanal bir ortamdır ve gözlük gibi giyilebilir sanal gerçeklik teknolojileriyle kullanılabilmektedir. Karma gerçeklik ise dijital grafiklere dayanan Hololens gibi aygıtlar ile algılanabilen, sanal ve

10 Lee vd., "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda", 14.

11 Nur Kuban Torun - Tolga Torun, "Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi", *Alanya Akademik Bakış Dergisi* 6/2 (2022), 2513.

artırılmış gerçekliğin aynı anda uygulandığı dijital gerçeklik olarak işlev görmektedir.[12]

1.3. Meteverse Evreni

Uzun yıllardır fikirsel olarak üzerinde çalışılan ve başarılı/ başarısız birçok denemeleri bulunan Metaverse’ün nasıl işlediği de yeni yeni geliştirilmesinden kaynaklı olarak en az tanımı ve bileşenleri kadar karmaşık ve bir muammadır. Ancak tartışmalı olan bu konuda ortak birtakım özelliklerin bulunduğunu da belirtmek gerekir.

Metaverse’te dijital ikizler denilen gerçekliğin dijital bir kopyası oluşturulduktan sonra ikinci aşamada yerel içerik oluşturulmaya odaklanılmaktadır. Bu içeriği oluşturup yaratanlar ise, avatarları tarafından temsil edilen kullanıcılardır. Söz konusu içeriklerin sadece dijital dünyada var olması değil, fiziksel muadilleriyle de bağlantılı olması beklenmektedir. Üçüncü ve son aşamada Metaverse, kendi kendini idame ettiren, fiziksel dünyayla birlikte var olan ve birlikte çalışan, kalıcı ve yüksek düzeyde bir bağımsızlığa sahip hale gelebilmektedir.

Yaratıcıları tarafından “İkiz Dünya” ve “Sonsuz bir evren” olarak tanımlanan bu paralel evrende, insanlar avatarları aracılığıyla ilgi duydukları ve ihtiyaç hissettiği nesneleri kripto para birimleri ve NFT’ler aracılığı ile satın alabilmektedir. Metaverse’ün pek çok önemli kişi ve kurumlarca ilgi görmesinin en önemli nedeni de işte bu ihtiyaçların karşılanabileceği ticarî bir platform olmaya elverişli olmasıdır.[13]

Çoklu sanal dünyalarda, fiziksel dünyadaki insanları temsil eden avatarlar, eşzamanlı olarak sonsuz sayıda kullanıcı ile eşdeğer etkinlikleri eşzamanlı olarak gerçekleştirebilmektedir. Elbette sanal ve fiziksel ikizler arasındaki bağlantı verileri sayesinde bu dünyadaki “dijital ikizler”, fiziksel muadillerinin nesnesel hareketlerini, işlevlerini ve hatta sıcaklık gibi fiziki özelliklerini yansıtmaktadır.

1.4. Avatar Nedir?

Avatar kelimesi, aslen Hinduizm’de Tanrı’nın kendi maksatları için dünyevi varlıkların suretine bürünmesine ve tecessüm ettiği bedene karşılık gelmektedir. Dijital evrendeki avatar terimi ise kullanıcıların iki ya da üç boyutlu görsel karakterler şeklindeki simgeleri ifade etmektedir. Metaverse’te bulunan tüm bireysel kullanıcılar, gerçek dünyanın bir metaforu sayılabilecek sanal evren düzeyinde alternatif bir yaşam deneyimi için kendi benliğini yansıtan avatarlara sahiptir. Kullanıcıların benliklerinin dijital evrendeki varlıklarını temsil eden avatarlar, sahiplerinin yalnızca bu dünyadaki bedenleri hükmünde olmasından dolayı değil, kişiliklerini yansıttığı için de önemli bir aracı olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte avatarların, sahiplerinin gerçek hayattaki benliklerini yansıtmakla kalmayıp gerçek benliklerinin de avatar

[12] Türk - Darı, “Metaverse’de Bireyin Toplumsallaşma Süreci”, 323.

[13] Mustafa Yiğitoğlu, “Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World”, *Afro Eurasian Studies Journal* 10 (2022), 12.

için oluşturdukları benlik ve bedenin etkisi altında kaldığı söylenebilmektedir. Zira bu dijital evrende var olmayı benimseyen kişilerin, zamanla hayâl güçlerinin sınırsızlığı içerisinde kendi yarattıkları ve şekil verdikleri avatarlara benzemeye çalıştıkları gözlemlenmektedir. Bu nedenle avatarların işlevi sadece dijital dünyada değil; gerçek dünyadaki deneyimler için de geçerlidir. Bunun neticesinde dijital evren kullanıcıları, sahip oldukları avatarları gerçek bedenlerinden daha fazla önemseyip benimsemektedirler. Böylelikle avatarlar artık dijital dünyada yaşayan insanlar için varoluşlarının bir uzantısı haline gelmektedir.[14]

Avatarlar, ilk olarak çeşitli sohbet odalarında, forumlarda, bloglarda ve ilkel metaverse deneyimleri olan oyunlarda yaygın olarak kullanılmıştır. Avatarların sınırsız bir şekilde değiştirilebilip düzenlenebilir olmasının yanı sıra VR Chat gibi VR oyunları, kullanıcıların fiziksel görünümlerini taramalarını ve ardından sanal kıyafetlerini seçerek kullanıcıların gerçek hayattaki görünümlerini bir avatar haline getirmeyi mümkün kılmıştır.[15] Kullanıcıların benliklerinin bir yansıması ve dijital temsili olan avatarlar; mevcudiyet, güven ve beden mülkiyeti gibi meselelerin beraberinde kullanıcıların gerçeklik algılarını da etkileyebilmektedir.

Metaverse'e dair incelemelerde bulunan araştırmacılar, önümüzdeki yüz yıl içerisinde insanların günlük hayatlarının çoğunu sanal bir dünyada avatarlar olarak geçirmeye başlayacağını öngörmektedir.[16] 2003 yılında hizmete sunulan Second Life örneğinde olduğu gibi sonsuz sayıda dünyayı içerebilen Metaverse'te insanlar, hayâllerinin sınırsızlığı içerisinde iş kurabilmekte, ticaret yapabilmekte, eğitim alıp verebilmekte vs. kısaca fiziksel hayatta yapabildikleri ve hatta daha fazlasını gerçekleştirebilmektedirler. Bunun için ise kendi yarattıkları ve biçim verdikleri avatarlara ihtiyaç duymaktadırlar.[17] Bütün bunlar göz önüne alındığında meta veri deposu içerisinde kullanıcıların sosyal faaliyetlerini, vücut hareketlerini, sesler, jestler, yüz ifadeleri ve mikro mimikleri algılayarak senkronize bir şekilde taklit edebilen avatarların, sanal dünyanın şekillenmesinde kilit bir nokta olacağı öngörülmektedir.[18]

1.5. Metaverse'ün İşlevi

14 Sonyel Oflozoğlu - Şenay Sabah Çelik, "Avatarın Kadar Konuş: Farklı Olma İhtiyacı ve Materyalizm Eğiliminin Genişletilmiş Benlik Üzerindeki Etkisi", *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi* 25 (2020), 122.

15 Lee vd., "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda", 28.

16 Yiğitoğlu, "Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World", 9.

17 İrfan Cirit, *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü Bağlamında Ağ Toplumu ve Benlik İnşası: Second Life Yaşam Dünyası* (Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilim Enstitüsü, 2021), 171.

18 Lee vd., "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda", 29.

Metaverse'ün içeriğini oluşturacağı öngörülen dijital oluşumlar, genellikle oyun, çevrimiçi medya yapıları, eğitim, politika ve kültürel faaliyetler amacıyla kullanılmaktadır. Ancak bunlar haricinde birçok alanda da kullanılmaya başlandığı görülmektedir.[19]

Sağlık alanında dijital tedaviyi kolaylaştırabilecek hizmetler sunan Metaverse ile hasta için bir dijital ikiz oluşturulabilmekte; böylelikle hem hastanın prototipi üzerinden akıllı teşhis ve akıllı tedavi yöntemleri belirlenebilmekte hem de uzaktan ameliyatlar gerçekleştirilebilmektedir. Bunun haricinde bu prototip ve klonlar üzerinden hastaların ve hastalık riski taşıyanların gerçek zamanlı izlenme ve takibi sağlanabilmekte, riskli durumları analiz edilip önceden önlem alınabilmektedir. Sağlık hizmetlerinin yanı sıra Metaverse, IOT teknolojisi ile şehirlerin de dijital ikizleri aracılığıyla kentsel planlama, bina ve yapı modelleme, akıllı şehirler tasarlama, yapay zekâ destekli endüstriyel sistemler, robot destekli riskli işlemler, bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve şehri yönetme gibi kentsel idarede de fayda sağlayabilmektedir.[20] Metaverse'ün şimdiye dek süregelen yaşam tarzı ve alışkanlıkları büyük ölçüde etkileyeceği düşünülen bir diğer alan ise eğitimdir. Pandemi gibi çeşitli sebeplerle uzaktan eğitim modelini deneyimleyen toplumlar, Metaverse ile tamamen dijitalleşen ve fiziki unsurlardan vareste bir ortamda eğitim ve öğrenim gerçekleştirebileceklerdir. Sanal dünya ile alışılagelmiş eğitim unsurları başka biçimlere evirilerek zamansız, sınıfsız, öğretmensiz vs. bir öğrenim hayatına geçilebilecektir. Bunun bir diğer versiyonu ise Metaverse'te yaratılan simülasyonlar aracılığı ile fiziksel dünya şartlarına bağlı kalmayacak olan askeri eğitimde görülebilmektedir. Sanal dünyanın işlevselliğini göstereceği hukuk gibi diğer birçok alandan da söz edilmektedir.

Kısacası, fiziksel dünyadaki gerçekliği kapsayan ve bunun ötesinde bir evreni içeren Metaverse ile hayat tarzının büsbütün değişebileceğini, gelişebileceğini ve gerçeklik algısının evirilebileceğini söylemek mümkün görünmektedir. Bu da meselenin sosyolojik ve psikolojik cephesinin yanı sıra felsefî anlamda varlıksal veçhesini de irdelemeyi gerektirmektedir.

1.6. Metaverse'ün Felsefesi

"Web 2" olarak tanımlanan internetin, üç boyutluluğa taşınması ve perspektif-derinlik kazanmasıyla pek çok duyu organını uyararak ortaya çıkan bu hibrit platform, kişilere fiziksel gerçeklik hissi yaşattığından dolayı gerçekliğin mahiyeti ve varlığı üzerine yeniden konuşulması gerekmektedir.[21]

---

19 Gökhan Deniz Dinçer, *Sanal Dünyaların Uzaktan Eğitim Danışmanlık Hizmetlerinde Kullanımı: Second Life Örneği* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008), 14.

20 Lee vd., "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda", 15.

21 Gül Dilek Türk vd., "Metaverse ve Benlik Sunumu", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12/2 (2022), 317.

“Web 3” kullanıcıları, uzamın ve zamanın kökten değiştiği, kendi tasarladıkları ve yarattıkları Metaverse’te kendi mucizelerini gerçekleştirebilmektedirler. Bu evrende artık sanal bir gerçeklik imkânıyla yetinilmeyip sanal gerçekliğin kendisini yeniden kurgulama yetisi de bahşedilmektedir. Böylelikle “sanal” teriminin gerçekliği de sorgulanır hale gelmektedir. Metaverse’ün konuşulmaya başlanması üzerine sanal olanın da en az “gerçek” olarak nitelenenler kadar gerçek olduğu kabul edilmektedir. Zira bu sanal dünya, daima insanların gerçeklik algısını etkileyen ve düzenleyen semboller ve simgelerle yaratılmakta ve gerçeklik anlamını yüklenmektedir.[22] Bu bağlamda insanların, gerçek ve sanal olarak ayrılan her iki dünyada da sembolleri ve simgeleri nasıl ve ne amaçla kullanacağı, neyi nasıl tasarlayacağı; bu iki dünyanın sınırlarını ve aralarındaki etkileşimi nasıl sağlayacağını ve gelecekte baskın bir hakimiyeti ve söz hakkı olacağı şimdiden öngörülebilen Metaverse’ün yaşamın neresinde duracağını bilmeleri elzemdir. Dolayısıyla insanların duyularının, duygularının, hareket ve derinlik algılarının tamamını tesiri altına alan Metaverse’ün insan ve hakikat ilişkisine dair sayısız felsefî sorgulamanın tecrübe edildiği bir felsefî laboratuvar olması kaçınılmazdır. Hakikatin ve gerçeklik kavramının insan zihni ile olan ilişkisinin somut bir şekilde görüldüğü bu noktada, idealizm ve realizm tartışmaları da tekrardan gündeme gelecektir. John Locke ve David Hume gibi düşünürler, gerçekliğin insanın algısı ile vuku bulabileceği idealar olması düşüncesinin yeterli akli istidlallere sahip olamadığı iddiasıyla realizm karşısında zayıf kaldığını düşünülmekteyse de Metaverse’ün idealist söylemleri güçlendirebileceği görülmektedir. Teknolojinin, insanı maddeden ve maddî gerçeklikten git gide soyutladığı ve insan yaşantısının bir parçası haline geldiği aşikârdır. Bu durum Metaverse ile doruğa ulaşmışken insanlığın; realist ve maddi dünyadan sanal ve idealist bir dünyaya ulaşmaları, Metaverse’ün felsefesinin tartışıldığı temel zemini teşkil etmektedir. Bu evrende, insanın bilinci ve bilgisi sanal bir gerçekliğe dönüşmekte ve insan bu gerçekliği sınırsızca deneyimleyebilmektedir. Buna binaen fiziksel dünyanın süreç ve etkileşimlerinin dijitalleştiği Metaverse’te bilginin nasıl işleneceği hususu oldukça önemlidir.[23]

Bu dijital dünyayı felsefî yönden inceleyen bu problem incelendiğinde teknolojinin tekelinde gelişen ve dijitalleşmenin son sınırı yahut sınırsızlığı olan Metaverse’ün felsefî mahiyetinin belirlenmesi gerekmektedir. Metaverse’ün sadece iki boyutlu sanal dünyanın üç boyutlu ve artırılmış gerçeklik halinden ibaret olduğu mu; insanın Tanrının fiilinden bağımsız yaratıcılık vasfına bürünerek yarattığı yeni bir dünya mı yoksa Tanrı’nın, varlık hiyerarşisinde bulunduğu noktadan ilerleyip madde ötesine

[22] Cirit, Kamusallığın Yapısal Dönüşümü Bağlamında Ağ Toplumu ve Benlik İnşası: Second Life Yaşam Dünyası, 167.

[23] Muhammet Damar, “Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot”, *Journal of Metaverse* 1/1 (2021), 2.

erişme imkânı tanıdığı yegâne varlık olan insana verdiği akıl ve kudret vesilesiyle yarattığı bir âlem mi olduğu soruları cevaplanmalıdır. İslam felsefesi perspektifinden bakıldığında gerçeklik; kozmoloji ve ontoloji açısından üç merhale ve âlemden müteşekkildir: âkıl âlemi, madde âlemi ve misâl âlemi. Buna göre ne salt soyut ne de salt maddî olan Metaverse'ün bu üç gerçeklik karşısında nasıl konumlandırılabileceği düşünüldüğünde Metaverse'ün Misâl âlemi ile karşılaştırılabileceği görülmektedir. Bu açıdan insanın kendini gerçekleştirme ve var olduğu dünyayı bir üst seviyeye çıkarma planı sayılabilecek Metaverse'ün, madde âlemi denilen fizikî dünyanın ötesinde bir ikiz ya da misil olabilecek Misâl evreni sayılıp sayılamayacağı hususu bu konudaki problemin esasını oluşturmaktadır.

2. Misâl Âlemi

Benzer ve gibi anlamlarına gelen "misl" kelimesinden türeyen Misâl âlemi, soyut ve somut âlemde bulunan tüm varlık ve eylemlerin sûretler halinde göründüğü âlemdir. İşrâkī terminolojiye özgü bir kavram olan Misâl âlemi, hakikatin kendisi olan nûrun mertebeli yapısına yapılan bir vurgu hükmündedir. "Sühreverdî'nin "Eksik nûr, tam nûrun misâli gibidir" sözü bu durumu açıklar niteliktedir.[24]

Felsefede Platon'un değişmeyen ve hakiki varlıkların bulunduğu idealar âlemi için de kullanılan Misâl âlemi, madde ve ruhlar âlemi arasında bir berzah olarak konumlanan sûretler yurdudur. [25] Bu âleme Misâl âlemi denmesinin sebebi ise Âlem-i Ervah'ta bulunan her bir ögenin, cismanî ve maddî âlemde bürüneceği sûretin bir benzerini barındırmasıdır. İslam felsefesi içerisinde Misâl âlemini kozmolojik bir âlem olarak kabul eden isimler içerisinde İşrâk Şeyhi Sühreverdî, İbnü'l-A'râbî ve Molla Sadrâ öne çıkmaktadır. Birbirinin tefekkürünü derinden etkileyen bu isimler, Misâl âleminin tanımlanmasında ve isimlendirilmesinde farklı ifadelerde bulunmaları gibi istisnalar haricinde Misâl âleminin mahiyeti, özellikleri ve işlevi gibi meselelerde benzer bir düşünce ortaya koymuşlardır. Misâl âlemi; İbnü'l-A'râbî'nin düşünce sisteminde bu sûretlerin hayâl kuvvesi ile idrak edilebileceğinden dolayı hayâl âlemi[26] ve basit ve mücerret varlıkların zahire doğru bir adım daha atarak latif ve mürekkep kevnî şeyler haline gelmesiden dolayı arz-ı hakikat ve âlem-i semseme gibi isimlerle anılmaktadır.[27] Misâl âlemi isminden ilk kez söz eden Sühreverdî ise bu âlemi, Melekût âlemi

---

24 Fatma Turgay, *İşrâkī Felsefe Geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2016), 77.

25 Büşra Arslan Meçin, *Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi* (İstanbul: Sufi Kitap, 2021), 24-27.

26 Muhyiddin İbnü'l-A'râbî, *Fusûsu'l-Hikem Tercüme ve Şerhi,* çev. Ahmed Avni Konuk (İstanbul: Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı Yayınları, 2017), 1/36.

27 Birgül Bozkurt, "Muhyiddin İbnü'l-A'râbî ve Abdülhak İbn Seb'în'in Vahdet Anlayışlarının Mukayesesi", *Yakın Doğu Üniversitesi İslâm Tetkikleri Merkezi Dergisi* 2/6 (2020), 327.

ve âlemler hiyerarşisinde yedi iklimi barındıran tabiat âleminin bir basamak ötesindeki âlem olması hasebiyle Sekizinci İklim[28] ve hakikatin kendisi olan nûrun ölçüsü olması hasebiyle de Miktarlar âlemi olarak isimlendirmiştir.[29]

2.1. Misâl Âleminin Yapısı

İşrâk Şeyhi Sühreverdî'nin metafiziğinde mertebeler halinde bir hiyerarşiye sahip olan Misâl âlemi, tabiat ya da madde âlemi ve nefisler âlemi olan nûrlar âlemi arasında duran üçüncü bir boyuttur. Şeyh, Misâl âlemini iki bölümde ele almaktadır: unsurlar âlemi ve felekler âlemi. Felekler âlemini, Misâl âleminin binlerce şehirleri arasındaki şehirler olarak tavsif eden Şeyh, Câbelkâ olarak da isimlendirilen ve bütün âlemlerdeki sûretleri içeren unsurlar âlemini ise gayb ve şehadet arasında bir berzah olarak görmektedir. Sühreverdî, Misâl âleminin en altında Câbelsâ, ortasında Câbelkā ve üstünde ise Hûrkalyâ'nın bulunduğunu söylemektedir. Sühreverdî'nin şarihlerince "ruhların battığı yer" anlamına gelen Câbelkā ve "ruhların doğduğu yer" anlamına gelen Câbelsâ makamları, unsurlar âleminden ibaret olup aralarında sadece mertebe farkı bulunmaktadır.[30] Misâl âleminin şehirleri sayısız olmakla birlikte Sühreverdî özellikle bu üç şehirden söz etmektedir.

Misâl âlemi hakkında söylenmesi gereken en önemli hususlardan biri, Misâl âleminin maddeden soyutlanmış olmasının maddenin hiçbir izine rastlanmadığı anlamına gelmemesidir. Zira Misâl âlemindeki soyutlanma tam bir soyutlanma değildir. Kastedilen tecerrüt, maddenin cisim, hacim ve ağırlığından soyutlanmasıdır. Bunun haricinde Misâl âleminin zaman, mekân, sûret ve hareket gibi maddeye ait özellikleri barındırması mümkündür.[31]

Misâl âlemindeki varlıklara dair diğer bir konu ise Misâl âleminin tecerrüt âlemi olması hasebiyle nefislerin bulunduğu gibi bitkiler ve cansız eşyalar gibi diğer sûretlerin de bilgi sahibi olması gerekliliğidir. Zira İslam felsefesinde soyutlanma bilgi ve bilinç ile mümkün olduğundan her soyut varlık âlimdir.

İbnü'l-A'râbî'nin metafiziğinde ise Misâl âlemi ontolojik bir işlev görmektedir. Şeyh-i Ekber, Misâl âlemini, Mutlak Zat'ın yaratıcı muhayyile gücü ve salt soyut âlem ve salt somut âlem arasında bir geçiş olan Misâl âlemi olmak üzere iki farklı kısımda ele almaktadır. Hiyerarşik bir varoluş şeması çizen İbnü'l-A'râbî'ye göre yaratılışın ilk mertebesi olan "Lâ Taayyün" yahut hadislerden mülhemle "âmâ" makamı Mutlak Hayâl olmaktadır. Bu makamda Allah Teâlâ, kâmil bir şekilde tezahür etmektedir.[32]

28 Turgay, *İşrâkī Felsefe Geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği*, 148.

29 Turgay, *İşrâkī Felsefe geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği*, 77.

30 Şihâbüddin Sühreverdî, *Hikmetü'l İşrâk* (Tahran: Mecmua-yi Musannefât, 1373),2/254

31 Ahmedi, "Caygâh-i Alem-i Misal Der Felsefe-yi Suhreverdi", 71.

32 Meçin, *Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi*, 164.

İbnü’l-A‘râbî’nin düşüncesinde Misâl âlemi, ârîflerin müşahede ve ittisal yoluyla ruhanî lezzetlere ulaştıkları, zevk tattıkları, diledikleri yerlere gidip gelebildikleri bir yer olarak tavsif edilmektedir. Bu diyardaki tüm varlıklar bilinç sahibi, canlı, sayısız ve sonsuz olup madde âlemine benzer ve madde âleminin ötesinde görünümlere sahiptir.[33]

Molla Sadrâ’nın eserlerinin bütününe bakıldığında Sadrâ’nın Misâl âlemini şu şekilde tarif edildiği farz edilebilmektedir: Misâl âlemi Ceberut âlemi ve Şehadet âlemi arasında bir vasıta olup miktara sahip olması bakımından cismani cevhere; nuraniyeti hasebiyle de akılsa soyut cevhere benzeyen ruhani bir âlemdir. Bu âlem, iki tabiat ve melekut âlemlerinin birbirine tebdil edip dönüştüğü, ruhun cismaniyet, cismin de ruhaniyet kazandığı bir âlemdir. Misâl âlemi ne salt tabiattır ne de salt akıl.[34]

2.2. Misâl Âleminin İşlevi

Misâl âlemi ve bu âlemin kabulü; felsefe, tasavvuf ve kelâm alanlarındaki birçok probleme farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu âleme dair edinilecek tasavvur ile klasik dönem düşünce literatüründe olduğu kadar günümüzde başta felsefî ve psikolojik olmak üzere kimi meselelere ve hayâl gücünün devreye girdiği alanlara mistik ve dinî literatürün harmanlandığı bir perspektif getirmek mümkündür.

Sühreverdî, müstakil bir âlem olarak ele aldığı Misâl âlemiyle birtakım metafizik problemlerine cevap aramıştır. Bunlar içerisinde ölümden sonra nefsin durumu, vahyin ve sadık rüyaların keyfiyeti, cinlerin varlıklarının hakikati, peygamberlerin mucizelerinin ve evliyâların kerametlerinin açıklaması, melekler gibi Misâl varlıkların madde âleminde görünürlüğü ve en önemlisi de salt madde âleminin ve salt soyut varlıklar âleminin arasındaki ilişki bulunmaktadır.

Misâl âlemindeki suretler, aynadaki sûretler gibi yenilenip bozulurlar; kendileri değiştiği gibi mazharlarını da değiştirebilirler. Bu âlem sürekli hareket halinde olduğundan buradaki değişim; unsurların ve bileşiklerin, feleklerden ve onların nefislerinden gelen etkileri, istidatlarına göre sonsuz biçimde kabul etmeleri şeklinde gerçekleşir.[35]

İslam felsefesinde kabul gören ve varoluşu açıklayan sudûr teorisine göre, madde âlemindeki her bir varlık hakikatte misâli bir varlık olup madde ile temessül edilmiştir. İbnü’l-A‘râbî buna dair şöyle demektedir: “Bütün âlem, içindekilerle beraber O’nun, O olduğunun anlaşılması için bir darb’ul meseldir.” İbnü’l-A‘râbî’ye göre Allah, bir misâl aracılığıyla bilinmek istemiştir. Bütün insanların Allah’a dair tasavvuru, hissî kavramlarla iç içe girmiş misâlî bir tasavvurdur. İnsanlar bu tasavvur ile, hakiki olan Allah’a

---

33 İbnu’l-Arabî, *Fususu’l-Hikem Tercüme ve Şerhi*, 1/10-11

34 Sadreddin Şirazi, *el-Hikmet’ül Mütealiye fi’l Esfari’l Aklıyyet’il Erbeâ* (Merkezü’l Kaimiyye bi-İsfehan li-Tahriyyati’l Kambiyutiriyye, ts.) 1/302

35 Turgay, *İşrâkī Felsefe Geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği*, 202.

yakınlaşmakta ve irtibat kurabilmektedir.[36] Misâlî tasavvurun ve dolayısıyla Misâl âleminin en önemli işlevi de bu nokta olmaktadır: insanların madde âleminin ötesine geçerek kendi hakikatlerine, âlemin ve yaratılışın özüne ve Allah'a varabilmek. İslam bilginleri, Misâl âlemini munfasıl ve muttasıl olmak üzere ikiye ayırmakta ve muttasıl hay'al ve munfasıl hayâl olarak da isimlendirmektedirler. Munfasıl hayâl, kendisiyle kaim olan ve cüzî nefislerin varlığından müstağnidir. Muttasıl hayâl ise cüzî nefislere ihtiyaç duymakta ve insanların mütehayyile kuvvesine ilişiktir.[37] Bütün bu meselelerin odak noktası ise Misâl âleminin hayâl kuvvesiyle idrak edilebilmesidir.

Molla Sadrâ'ya göre Sühreverdî'de olduğu gibi Misâl âleminin varlığının kabulü, gaybî olaylara ve sadık rüyalara mana kazandırmakta; mucize ve kerametlerin açıklanmasını sağlamaktadır.[38]

2.3. Hayâl Kuvvesi

Arapça' da "zannetmek ve benzetmek" anlamlarına gelen hayl (hayelân) kökünden gelen hayâl, İslam düşünce tarihinde bir idrâk gücü olarak ele alınmıştır. İslam düşünürleri içerisinde hayâli beş duyunun bir devamı olarak görenler olmakla birlikte Farâbî ve İbn Sinâ gibi filozoflar, hayâli yalnızca duyular ve akıl arasında bir köprü olarak görmemiş; fiziki olgular kadar metafiziksel bir bağlamda da ele almışlardır. Bu düşünceye göre hayâl kuvvesi, faal akılla ittisalde önemli bir rol üstlenmiştir. Hayal kuvvesine dair diğer bir yaklaşım ise gnostik düşünürler olarak bilinen Sühreverdî, İbnü'l-A'rab'i ve Molla Sadrâ'ya aittir. Bu düşünürler, hayal kuvvesini yalnızca bir idrak gücü olması dolayısıyla psikolojik açıdan değil; kozmolojik zeminde de madde ve âkıl âlemleri arasında bulunan bir âlem olarak tartışmışlardır.[39] Böylelikle Misâl âlemini, zaman zaman Hayâl âlemi olarak da anmışlardır. Zira nasıl ki madde âleminin idrâki duyularla ve akledilir âlemin idrâki âkılla mümkünse Misâl âleminin idrâki de hayâl kuvvesi ile sağlanmaktadır.

Küçük âlem olarak nitelenen insandaki hayâl kuvvesi iki anlamda kullanılmaktadır. İlk olarak hayâl, nûrani ruh ile hacmi ve ağırlığı bulunan cisim arasında vasıta olan nefsin kendisidir. İkinci anlamda ise bu işlevi gören nefsin kendisi değil, nefse ait bir kuvve olmaktadır.

İbnü'l- A'râbî hayâl gücünü sadece düşüncenin bir ögesi olarak değil; âlemin de bir ögesi ve âlem, insan ve Allah arasındaki ilişkinin de bir parçası saymaktadır. Arabî'nin âlemdeki her şeyin vücud ile hem aynı hem farklı olması; yani iki gerçeklik arasındaki

36 Ahmedi, "Caygâh-i Alem-i Misal Der Felsefe-yi Suhreverdi", 75.

37 Ali Erşed Riyahi - Safiye Vasiî, "Âlem-i Misal ez Manzer-i Molla Sadrâ", *Faslnâme-i Endişe-i Dini Danişgâh-i Şiraz* 30 (2009), 76.

38 Ali Erşed Riyahi - Safiye Vasiî, "Âlem-i Misal ez Manzer-i Molla Sadrâ", *Faslnâme-i Endişe-i Dini Danişgâh-i Şiraz* 30 (2009), 77.

39 Ali Durusoy, "Hayal", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (01.02.2023).

bir ara gerçeklik olan ve her iki gerçekliğin de özelliklerini taşıyan hayâli bir gerçeklik bulunması düşüncesi hayâlin kozmolojik olarak da değerini göstermektedir.

İbnü’l-A‘râbî hayâlin özelliklerini üç temel düzeyde bulur. İlki insan düzeyinde hayâl, ruh ve beden arasındaki bir berzah olan nefis olup iç deneyimi şekillendirmektedir. Bu hayâle aynı zamanda muttasıl hayâl de denmektedir. İkinci hayâl, âlemin yarı bağımsız bir alanı olarak tanımlanmakta ve ruhlar âlemi ve görünenlerin yani madde âleminin arasındaki bir geçiş olmaktadır. Munfasıl hayâl olarak anılan bu düzeydeki hayâl ile kastedilen ise Misâl âleminin ontolojik varlığıdır. Üçüncüsü ise İbnü’l-A‘râbî’nin bütün âlemlerin ve gerçekliklerin en büyüğü olarak ifade ettiği hayâl kavramıdır. Bu üçüncü düzleme göre İbnü’l-A‘râbî, bütün âlemi bir hayâl ve rüya olarak nitelemektedir. [40]

Sühreverdî’ye göre muttasıl hayâl kuvvesi hem nefis ve beden arasında hem de soyut olanları tasvir etme ve tasvir ettiklerini soyutlama anlamında nefis ve nefsin kendisi arasında bir rabıtadır.[41] İbnü’l-A‘râbî’nin metafiziğine göre ise hayâl gücü hem akıldan hem de vehimden etkilenebilmektedir. Akıldan ilham aldığı takdirde melekûtî bir özellik kazanarak manevî varlıkları temaşa edebilir hale gelir. Ancak vehimden ilham alır ise hayâl gücü şeytanî vasıflar kazanarak insanı kuşku ve kaygının eşiğine götürür. [42]

Molla Sadrâ’ya ise hayâl kuvvesi, madde, şekil ve sûret sahibi olan hissedilir varlıkları şekil ve sûret barındırmayan makūlâtlarla bir araya getiren bir kuvve olarak ifade etmektedir. Onun tanımına göre hayâl kuvvesi, “hareket ve tabiat âlemi ve akıllar âleminin haricinde bâtınî ve tözsel bir kuvvedir.” Başka bir deyişle hayâl, varlığın bir mertebesi ve ilmü’n-nefs olup ruh ve beden arasında yer almaktadır.[43]

Munfasıl ve muttasıl olarak taksim edilen hayâl, duyumsanabilen varlıklara ruhaniyet; ruhanî varlıklara ise cismaniyet bahşedebilen bir kuvvedir. Tam da bu nedenle Misâl âlemi birçok zıtlıkları ve çelişkileri barındırabilen bir âlem olmuştur.[44] Bu âlemde, âkıl ya da ruhlar âleminin salt mücerret varlıkları cismaniyet kazanırken madde âleminin varlıkları ise tecerrüt edinmektedirler. Bu çelişkiler sebebiyle birçok İslam düşünürü Misâl âleminin bağımsız bir evren olarak var olmasını kabul etmemiştir. İbnü’l-A‘râbî ve Sühreverdî, Misâl âleminin bu yönünden dolayı onu acayiplikler âlemi olarak nitelemiştir.[45]

---

40 Chittick, Hayâl Âlemleri İbn Arab’i ve Dinlerin Çeşitliliği Meselesi, 42-44.

41 Ahmedi, “Caygâh-i Âlem-i Misâl Der Felsefe-yi Suhreverdi”, 75.

42 Meçin, Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi, 32.

43 Latime Pervin Peyrûvâni, “Nezaret-i Molla Sadrâ Derbâre-yi İdrak-i Hayâli ve Âlem-i Hiyâl”, Hırdnâme 29 (2001), 93.

44 Ahmedi, “Caygâh-i Âlem-i Misâl Der Felsefe-yi Suhreverdi”, 74.

45 Turgay, *İşrâkī Felsefe geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği*, 148.

2.4. Misâl Âlemi, Madde Âlemi ve İnsanın İlişkisi

Sühreverdî, insan ve Misâl âlemi arasındaki ilişkiyi açıklamak üzere Misâl âlemini âfâkî ve enfüsî olarak ikiye ayırmaktadır: munfasıl hayâl ve muttasıl hayâl. Munfasıl hayâl ile Misâl âlemini kastederken muttasıl hayâl ile de insandaki hayâl kuvvesine işaret etmektedir. Bazı ayrıntılarda farklılık gösterse de İbnü'l-A'râbî de bu taksimi kabul etmektedir.[46] Sühreverdî'ye göre bu iki hayâl arasında karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. Sühreverdî'nin ve ârîflerin felsefesinde hayâlin işlevine dair asıl önemli olan da insandaki hayâl kuvvesinin Misâl âlemine olan tesiri yani yaratıcı hayâldir. Elbette bu etkileşim için gerekli şartların oluşması gerekmektedir ki Sühreverdî'ye göre bu, insanın iç ve dış hissî faaliyetlerinin azaltılmasıyla mümkündür.[47]

Misâl âlemi, madde olmaması hasebiyle akıllar âlemine, maddenin diğer özellikleri olan boyut ve şekil gibi cismanî özellikler taşıdığı için de fiziksel âleme benzemekte ve bu yönüyle akıllar âlemi ve tabiat âlemi arasında bir a'râf ve berzah mesabesindedir. Bu âlem, değişim ve hareketten vareste cevherlerin yurdu olmasıyla duyusal âlemden daha üstün ve nûranîdir. Misal âlemi aynı zamanda hayâl ile idrak edilebilen sembollerin ve simgelerin âlemi olduğundan dolayı vahyin, irfânın, te'malvilin, din dilinin, şiirin ve sembolizmin de yurdudur. İşrâkī felsefeye göre bu âlem varlıkların hakikatine sahip iken tabiat ve madde âlemi ise bu varlıkların gölgesinden müteşekkildir.[48]

Misâl âlemini kavramsallaştıran İşrâk Şeyhine göre, madde âlemindeki duyular ve hislerin daha öte ve daha kâmil halini Misâl âleminde tecrübe etmek ve tam bir şekilde yaşamak mümkündür. Söz konusu Misâl âlemi olduğunda bu hissedilir tamlık aynı zamanda varoluşsal tamlık anlamına da gelmektedir. Bu yönüyle Misâl âlemi, madde âleminden daha üst bir varoluşa sahiptir. Misâl âleminin varlık hiyerarşisinde madde âleminin üstünde olması onu, madde âleminin illeti kılmaktadır. Dolayısıyla Misâl âlemi ve madde âlemi arasında bir illet ve ma'lûl ilişkisi bulunmaktadır.[49]

İbnü'l- Ârabî'ye göre ise misâl âlemi, Hak ile halk arasında bir geçiş olmaktadır. Ontolojik açıdan ise misâl âlemi, duyusal ve maddî âlem ile akledilir âlem arasında bir köprü işlevi görmektedir.[50]

Molla Sadrâ da Sühreverdî ve İbnü'l-A'râbî'yi takip ederek Misâl âlemini akıllar yahut ruhlar âlemi ve tabiat âlemi arasında bir berzah olarak görmektedir. Misâl âlemini

---

46 İbnü'l-A'râbî, *Fusûsu'l-hikem Tercüme ve Şerhi*, 1/36.

47 Ahmedi, "Caygâh-i Âlem-i Misâl Der Felsefe-yi Suhreverdi", 77.

48 Mehmet Mekin Meçin, "Zerdüştilik ve İşrâkilik Arasında Bir Karşılaştırma: "Minuyî Âlem" ve "Misâl Âlemi", *e-Şarkiyat İlmi Araştırmalar Dergisi* 12/3 (2020), 456.

49 Ahmedi, "Caygâh-i Âlem-i Misâl Der Felsefe-yi Suhreverdi", 75.

50 Meçin, Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi, 152.

gerçek ve müstakil bir varlık olarak ele alan Molla Sadrâ, içerisinde şehirlerin, çarşıların, insanların ve tabiat nesnelerinin maddesel olmayan bir tarzda var olduğunu ifade etmektedir.[51]

Misâl âleminin diğer âlemlerle ilişkisi mevzu edildiğinde tecessüm ve temessül kavramlarından söz etmek gerekmektedir. Temessül, tamamen soyut bir varlığın his ve hayâl kalıbına sokularak şekil verilmesi ve sûret edinmesidir. Tecessüm ise bu sûretin maddeye bürünerek cisim bulmasıdır. İbnü'l-A'râbî'ye göre temessül üç yolla mümkündür: birincisi vahiy ve keşif gibi temessül edilen varlığın hayâl âleminde müşahede edilmesi; ikincisi temessül edilen varlığın madde âleminde maddî kayıtlardan bağımsız olarak müşahede edilmesi ve üçüncüsü ise temessül edilen varlığın madde âleminde maddeye bürünerek müşahede edilmesidir.[52] Hayâl âlemi ruhların bedenleşmesine; bedenlerin de ruhanîleşmesine izin vermektedir.[53]

Sühreverdî'ye göre insan, melekût âleminden gelen nefsi ve cismanî âlemde oluşan mizacıyla bu iki âlemi birleştiren ve kendisinde bir araya getiren tek varlıktır. İnsan riyâzetle, maddeden kopmakla ve bedensel güçlerin hakimiyetinden çıkmakla Misâl âlemiyle irtibat kurabilme yetisine erişmektedir.[54] Yaratılışı hasebiyle hem akıllar âleminin hem madde âleminin özelliklerini taşıyan ve kendi maddî sınırlarını aşma yetisine sahip tek varlık olan insan hayâl kuvvesinin ve idrak yetisinin gücü ile yetkinliğe erişir ve melekût âleminin en üstün ilk varlığına benzerse onunla birleşerek varlık hikayesini tamamlayabilmektedir.[55]

3. Metaverse ve Misâl Âlemi Karşılaştırılabilir mi?

Buraya kadar anlatılanlar göz önünde bulundurulduğunda fizikötesi bir evren olma iddiası taşıyan Metaverse'ün ve âkıl ve madde âlemleri arasında bir köprü sayılan Misâl âleminin arasında ciddi bir benzerliğin olduğu söylenebilmektedir. Başta Metaverse'ün "İkiz Dünya" olarak tanımlanmasının ve bütün varlıkların suretlerinin barındırması hasebiyle "Misâl âlemi" olarak ifade edilen bu iki evrenin etimolojik benzerliklerine işaret etmek gerekmektedir. Melekût ve cismânî âlemleri kendisinde bir araya getirme kudreti bulunan yegâne varlık olan insanın hayâl yetisiyle doğrudan bağlantılı olan her iki evren de madde âleminin varlıklarının hacim ve ağırlık gibi özelliklerinden soyutlanmış; sûret, zaman ve mekân gibi özellikler taşıyan varlıklara sahiptir. Bu iki evrenin fizik ötesi bir evren olmasıyla beraber, salt maddelik ve salt soyutluk arasında bulunması, takayyüde şayandır.

---

[51] Peyruvani, "Nezaret-i Molla Sadrâ Derbâre-i İdrak-i Hayâli ve Âlem-i Hiyal", 93.

[52] Ahmedi, "Caygâh-i Âlem-i Misâl Der Felsefe-yi Suhreverdi", 76.

[53] Chittick, Hayâl Âlemleri İbnü'l-A'râbî ve Dinlerin Çeşitliliği Meselesi, 114.

[54] Meçin, *Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi,* 36.

[55] Turgay, *İşrâkī Felsefe Geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği,* 151.

Araştırmacılar, Metaverse'ün içerisinde sonsuz sanal evrenlerin bulunabileceğini belirtirken Sühreverdî, İbnü'l- Ârab'i ve Molla Sadrâ da Misâl âleminde fiziki olmayan bir tarzda sınırsız şehirlerin, çarşıların ve sokakların bulunduğunu ifade etmişlerdir. Anlaşıalcağı üzere her iki evrende de madde âleminin bütün varlıklarına ilaveten hayâl gücünün yaratıcılığının izin verdiği kadar sayısız varlıklar ve sayısız dünyalar bulunmaktadır. Her iki evren için de sınırsızlık ve yok olmama, soyutlanma, sembollerle temsil edilme, hissî zevkler, varlıklarının bilinç durumu gibi birçok hususta ortaklık söz konusudur. Öte yandan Misâl âleminin suretleri ile Metaverse'ün dijital ikizlerinin ve Misâl âlemi için geçerli olan temessül kavramı ile Metaverse'te dijitalleştirme evrelerinin benzerlikleri de göze çarpan bir diğer husustur. Zira Metaverse'deki dijtal klonlama olarak görülen dijital ikizler, maddî varlıklar değiştikçe değişebilen ve kendi değişimiyle klonlandığı varlığa da etki edebilen yansımalar olmaktadır. Aynı şekilde Misâl âlemindeki temessül olgusu da bu manaya gelmektedir.

Metvaerse ile canlılık kazanan sanal ve gerçeklik tartışmalarıyla birlikte Misâl âleminin hakikati ve hakikiliği de bir arada irdelenebilecek başka bir zemini teşkil etmektedir. Çoğu İslam düşünürü tarafından hayâl ile münasebeti dolayısıyla varlığı inkâr edilen Misâl âlemi, sühreverdî, İbnü'l Ârabî ve Molla Sadrâ tarafınca madde âleminden daha gerçek ve illî olarak daha yüce kabul edilmektedir. Bu açıdan sanal olarak nitelenen Metaverse'ün de tıpkı Misâl âlemi gibi en az fiziki dünya kadar gerçek olabileceği dillendirilebilirdir.

Misâl âleminin varlığı, kozmolojide madde ve ruh dünyasını birbirine bağlayan bir ara dünya konumunda olması yönüyle büyük bir önemi haizdir. Ancak insanların dünyevi yaşantıları söz konusu olduğunda Misâl âleminin en büyük tesiri, insanı maddenin bağlarından kurtararak sonsuz bir hayâl gücüne erişmesini ve yetkinleşmesini sağlamasıdır. Bu açıdan bakıldığı zaman Metaverse'ün, insana kemaline doğru seyretme ve kendi evrenini yaratma misyonunu gerçekleştirme imkânı vermesi muhtemeldir. Şimdiye dek tecrübe edilen meta evren deneyimleri incelendiğinde, dijital dünyanın insan hayatına olan katkıları göz ardı edilemeyecek kadar çoktur. Hali hazırda geliştirilen ve her geçen gün büyük ilerlemeler kaydeden Metaverse ile bu katkıların daha fazla artacağı ve insan hayatında büyük bir yer edineceği beklenmektedir.

Filozoflar tarafından "Tanrıya benzeme çabası" olarak nitelenen felsefeye göre, insanın yegâne ve nihai amacı ve varoluşunu anlamlandırma yolu felsefî düşünce yani Tanrıya benzeme çabasıdır. İslam filozofları da bu düşünceye katılarak insanın ancak Allah Teâlâ'nın isim ve sıfatları yoluyla kemale erebileceklerini savunmuşlardır. Bu açıdan bakıldığında en fıtrî dürtülerden biri olarak yaratıcılık, insanın tekemmül serüvenindeki önemli bir kilit noktası durumundadır. Misâl âleminin rolü de burada devreye girmektedir. Kendinde bulunan muttasıl hayâl kuvvesiyle faal akılla ittisal edebilme yetisi kazanan insan, Misâl âleminde suretler inşa edebilmektedir. Fakat İs-

lam düşünürleri Misâl âlemine ölümden sonraki hayat üzerine tartışmalarda yer vermekte ve meseleye insanların ölümden sonraki durağı olması yönüyle bakmaktadırlar. Dünya hayatında ise ancak riyâzet ve mükâşefe yoluyla kemâle eren ve yetkinleşen müminler, evliya ve enbiya gibi kâmil insanların Misâl âlemine ittisal edebileceklerini ileri sürmektedirler. Bu düşünceye göre bütün insanlar için Misâl âlemini dünya hayatlarında müşahede etmek mümkün değildir. Ancak Metaverse, maddî ve ekonomik boyutu göz ardı edildiğinde bütün insanlar için bulundukları evrenden öte bir evreni vadetmektedir. Bu evrende, insanlar istedikleri gibi kalabilecekler, yaşayabilecekler, öğrenebilecekler, kültür alışverişinde bulunabilecekler, istedikleri alanda gelişebileceklerdir. Kısacası kendi varoluşlarını kendi hayâl güçleriyle yaşayıp şekillendirebilecekler. Bu perspektiften bakıldığında Metaverse’ün bütün insanlara sunulan bir Misâl âlemi modeli olduğu açıkça görünmektedir.

Sonuç

Bu açıdan bakıldığında İslam felsefesinde sözü geçen Misâl âlemi ile Metaverse’ün benzerliği dikkatimizi çekmektedir. Zira Misâl âlemi de tıpkı Metaverse gibi, bulunduğumuz dünyaya paralel bir evren olmakta, maddî ağırlık ve hacimden vareste özellikler taşımakta ve ancak hayâl gücü ile idrak edilebilmektedir. Misâl âlemi madde ve ruhlar âlemleri yahut karanlık ve nurlar âlemleri arasında bir berzah olup her iki âlemin de özelliklerini taşımaktadır. İnsanın ölümden sonra gideceği yurt olarak bilinen Misâl âlemi, yetkin ve kâmil insanlar tarafından bu dünya hayatında da müşahede edilebilmektedir. Misâl âlemindeki varlıklar da sonsuz ve sınırsız olup yarı soyut cevherler hükmündedir. Bu âlemin varlığının insanın varoluşuna katkısı, insana kendini gerçekleştirebilmesi için kemaline doğru seyrederken bir köprü görevi üstlenmesidir.

Öte taraftan Misâl âlemi, İslam felsefesi literatüründeki ontolojik ve epistemolojik yönüyle sınırlı kalan bir âlem olmayıp insanlığın yaşantısını derinden etkileyecek pratik bir veçhi olan, sınırlı ve kayıtlı dünyada yaşayan insana sınırsız ve sonsuz kapılar aralayan ve bütün yaşantısında olup biten her varlık ve hadisenin karşılığını hakiki anlamda göreceği ve asli kimliğini yaşayacağı bir evrendir. Bu açıdan Misâl âlemine dair edilen her kelam fevkalade önem taşımaktadır.

Misâl âlemi ile Metaverse’ün yapılarına, özelliklerine ve işlevlerine bakıldığında farklılıklar olmakla birlikte genel olarak oldukça benzer olduğu görülmektedir. Dolayısıyla varlık âleminde hiçbir eylemin Allah’ın iradesi dışında gerçekleşmediği ve ancak onun bilgi ve kudreti dahilinde mümkün olduğu dikkate alındığında insanlık tarafından yaratılan ve tasarlanan Metaverse’ün herkes için erişilebilir bir Misâl âlemi prototipinde olduğunu düşünmek akla aykırı sayılamaz.

Araştırmamız sonucunda, Metaverse ile Misâl âlemi karşılaştırıldığında her ikisinin tek bir hakikate sahip olamayacağı anlaşılmaktadır. Ancak Metaverse, kozmolojik

olarak madde âlemi ve ruhlar âlemi arasında yer alan hakiki Misâl âlemi sayılamayacaksa da insanoğluna verilen idrak ve hayâl gücünü temsil eden ve varoluşunu tekmil etmeye olanak sağlayan bir gerçeklik olarak Misâl âlemi kadar ontolojik bir değere sahiptir. Bir başka deyişle Metaverse; Allah'ın bütün isim ve sıfatlarının tecelligâhı olan insanın, kendisine verilen halifelik misyonunu yaşadığı dünyayı kopyalayıp başka bir boyuta taşıyarak ve bunun üzerine hayâl gücü ile başka yaratım ve tasarımlar ekleyerek kendi Misâl âlemini inşa yoluyla ifa etmesine olanak sağlamaktadır. Sonuç olarak sanal teknolojinin yeni yaratımı olan Metaverse'ün, İslam felsefesi doktrininde âkıl ve madde âleminin yanında kabul edilen Misâl âlemine koşut dijital Misâl âlemi olarak tarif ve tasvir edilebilmesi mülahaza edilmektedir.

Akademik açıdan bakıldığında İslam felsefesinde Misâl âlemi doktrinin, İslam düşüncesinin birtakım klasik dönem problemlerine çözüm sunabildiği gibi son zamanlarda gündemimizi oldukça meşgul eden Metaverse'ün felsefî yönüne dair üzerine düşünülecek yeni bir zemin yarattığı ileri sürülebilir. Misâl âleminin bu meseleye yapılan teknik, sosyolojik ve psikolojik yorumlarının yanında felsefî bir perspektif kazandırması açısından da ne denli işlevsel ve ehemmiyetli olduğu görülmektedir. Bu örnek üzerinden İslam felsefesinin bir Orta çağ düşünce sistemi olmakla sınırlı kalmadığı ve Altın Çağlarının etkisinin günümüze değin sürdüğü söylenebilir.

Kaynakça | References

Ahmedi, Hasan. "Caygâh-i Alem-i Misal der Felsefe-i Suhreverdi". *Hırdname* 56 (2009), 69-85.

Arslan Meçin, Büşra. *Melekût Ülkesine Açılan Kapı Misâl Âlemi*. İstanbul: Sufi Kitap, 2021.

Bozkurt, Birgül. "Muhyiddin İbn Arabî ve Abdulhak İbn Seb'in'in Vahdet Anlayışlarının Mukayesesi". *Yakın Doğu Üniversitesi İslam Tetkikleri Merkezi Dergisi* 2/6 (2020), 311-368.

Chittick, William C. *Hayal Âlemleri İbn Arab'i ve Dinlerin Çeşitliliği Meselesi*. çev. Mehmet Demirkaya. İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2. Basım, 2003.

Cirit, İrfan. *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü Bağlamında Ağ Toplumu ve Benlik İnşası: Second Life Yaşam Dünyası*. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilim Enstitüsü, 2021.

Damar, Muhammet. "Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot". *Journal of Metaverse* 1/1 (2021), 1-8.

Davis, Wilson J. *Metaverse Explained For Beginners*. Independently Published, 2021.

Dinçer, Gökhan Deniz. *Sanal Dünyaların Uzaktan Eğitim Danışmanlık Hizmetlerinde Kullanımı: Second Life Örneği*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008.

Erşed Riyahi, Ali - Vasiî, Safiye. "Âlem-i Misal ez Manzer-i Molla Sadrâ". *Faslnâme-i Endişe-i Dini Danişgâh-i Şiraz* 30 (2009), 75-102.

Griger, David. "The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies". *Grayscale Research*, 1-18.

Hofstadter, Douglas R. *Gödel, Escher, Bach: Bir Ebedi Gökçe Belik*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2011.

İbn Arabi, Muhyiddin. *Fusûsu'l-Hikem Tercüme ve Şerhi*. çev. Ahmed Avni Konuk. 2 Cilt. İstanbul: Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı Yayınları, 2017.

Kuban Torun, Nur - Torun, Tolga. "Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi". *Alanya Akademik Bakış Dergisi* 6/2 (2022), 2511-2526. https://doi.org/10.29023/alanyaakademik.1099247

Kuş, Oğuz. "Metaverse: Dijital Büyük Patlamada Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar". *Intermedia International e-Journal* 8/15 (2021), 245-266. https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109

Lee, Lik-Hang vd. "All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda". *Journal of Latex Class* 8 (2021), 66.

Meçin, Mehmet Mekin. "Zerdüştilik ve İşrakilik Arasında Bir Karşılaştırma: 'Minuyî Âlem' ve "Misal Âlemi". *e-Şarkiyat İlmi Araştırmalar Dergisi* 12/3 (2020), 448-464.

Oflozoğlu, Sonyel - Sabah Çelik, Şenay. "Avatarın Kadar Konuş: Farklı Olma İhtiyacı ve Materyalizm Eğiliminin Genişletilmiş Benlik Üzerindeki Etkisi". *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi 25* (2020), 1-19.

Peyruvani, Doktor Latime Pervin. "Nezaret-i Molla Sadra Derbare-i İdrak-i Hayali ve Âlem-i Hiyal". *Hırdname* 29 (2001), 87-95.

Şirazi, Sadreddin. *el-Hikmet'ül Müteali̇ye fi'l Esfari'l Aklıyyet'il Erbeâ.* 9 Cilt. Merkezü'l Kaimiyye bi-İsfehan li-Tahriyyati'l Kambiyutiriyye, ts.

Sühreverdî, Şihâbüddin. *Hikmetü'l İşrâk.* 2 Cilt. Tahran: Mecmua-yi Musannefât, 2. Basım, 1373.

Stephenson, Neal. *Parazit*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 2016.

Taşkın, Rümeysa. "Hinduizm'de Avatar İnancı". *Recep Tayip Erdoğan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (2021), 403-407. https://doi.org/10.32950/rteuifd.912401

Turgay, Fatma. *İşrâkî Felsefe Geleneğinde Misâl Âlemi: Sühreverdî Örneği*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2016.

Türk, Gül Dilek vd. "Metaverse ve Benlik Sunumu". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12/2 (2022), 316-.

Türk, Gül Dilek - Darı, Abdülhakim Bahadır. "Metaverse'de Bireyin Toplumsallaşma Süreci". *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* 6/1 (2022), 277-297. https://doi.org/10.30692/sisad.1074030

Yiğitoğlu, Mustafa. "Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World". *Afro Eurasian Studies Journal* 10 (2022), 5-14. https://doi.org/10.33722/afes.1093513

CNBC, "Facebook's Meta mission was laid out in a 2018 paper declaring 'The Metaverse is ours to lose'", (Erişim: 11.06.2022). https://cnbc.com/2021/10/30/facebooks-meta-mission-was-laid-out-in-a-2018-paper-on-the-metaverse.html